

Celga



Certificado
Lingua
Galega

4

PROBA B (ORAL)

Caderno do persoal examinador



XUNTA
DE GALICIA

SECRETARÍA XERAL
DE POLÍTICA
LINGÜÍSTICA

C4-B-IV-23

PARTE 1 (Texto escrito)

A continuación, lea vostede este artigo. Tome as notas que precise.

Na entrevista oral terá que:

- Resumir o texto.
- Realizar unha exposición.
- Conversar sobre o tema.

Videoxogos: entre a saúde e a adicción



A do videoxogo é unha das industrias de lecer máis frutíferas, con 20 millóns de xogadores ao redor do mundo. Unha das modalidades con maior crecemento son os videoxogos de rol con varios xogadores en liña, na que moitos dos seus usuarios pagan por poder xogar. A diferenza dos tradicionais, estes xogos en liña non teñen fin. Investigadores españois e ingleses estudaron o fenómeno, pola magnitude

que alcanzou e polo temor ante o seu posible poder de adicción. No entanto, parece que esta modalidade é beneficiosa para previr a dependencia a estas tecnoloxías.

Nun estudo realizado pola Universitat Ramon Llull, a Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) e a Nottingham Trent University do Reino Unido conclúese que xogar en liña con varias persoas prevén o desenvolvemento de adiccions aos videoxogos, xa que evita o xogo illado e en solitario. Os científicos afirman que é unha motivación o feito de relacionarse socialmente e explorar novas aventuras virtuais.

Outro resultado curioso e inesperado é que as horas semanais dedicadas a esta afección non parecen diminuír coa idade, o que suxire que a atracción causada por esta contorna de xogo non se limita a persoas moi novas. Hai que ter en conta que os videoxogos sempre se consideraron unha actividade de adolescentes. Segundo os investigadores, participar nun videoxogo en liña responde á motivación «sa» de socialización. Mostran un perfil do xogador afastado do estereotipo do adicto e conclúen que «parece gozar dunha serie de razóns que posiblemente explican o grao de implicación e perseveranza no xogo».

Benestar mental con videoxogos en liña

Os investigadores centráronse en xogadores do popular World of Warcraft e membros do foro español deste videoxogo. O perfil medio do usuario é un home novo (21 anos de media), estudante e cun nivel educativo medio-alto, que lle dedica moito tempo á

súa afección (22,61 horas de media á semana), tanto os días laborais como as fins de semana. Unha porcentaxe elevada de xogadores, un 84 %, móstrase moi interesado por relacionarse mediante o xogo, establecer amizades con outros xogadores e sentirse apoiado por eles.

Tamén mostraron interese polo descubrimento do xogo e o desenvolvemento das súas aventuras. Unha menor porcentaxe indicou o interese polo liderado, o prestixio e a consecución de obxectivos. Por último, observouse unha baixa identificación co seu personaxe do videoxogo e a evasión da realidade.

Coidar a saúde mental

Os videoxogos poden achegar beneficios nos estados de ánimo e ansiedade das persoas que padecen algún grao de depresión.

O risco de adicción aos videoxogos, segundo os investigadores, dáse cando o xogador pode crear unha nova identidade que lle permite satisfacer os seus desexos e fantasías, ademais de esquecer as súas frustracións. Estas características cúmprense ata tal punto que a vida do personaxe creado pode chegar a parecer máis real que a propia. Todo iso facilita as adiccións e o desenvolvemento de trastornos.

Os videoxogos en liña foron estudados por outras institucións que sinalan máis beneficios, sempre e cando se utilicen de forma moderada e responsable:

- Son un consolo para a depresión. Os xogos en liña casuais (con mecánicas sinxelas e directas enfocadas a rápidas partidas con varios xogadores) teñen un efecto positivo nos niveis de estado de ánimo e ansiedade das persoas que padecen algún grao de depresión.
- Melloran a destreza. Entre residentes e cirurxiáns xogadores habituais de vídeos en liña, estes mostraron ser un 24 % máis hábiles ao realizar diversas técnicas cirúrxicas e cometeron un 32 % menos de erros. Os investigadores aseguran que este tipo de xogos melloran de maneira significativa a visión nas persoas adultas e as habilidades para realizar múltiples tarefas.
- Axudan a reducir a tensión, porque permiten evadirse da realidade mentres dura a partida. Afirmen que poden combater a ira, posto que os xogadores desafogan a súa agresividade.
- Permiten mellorar a aprendizaxe doutras linguas, se os xogadores son de distintos países. O máis habitual é utilizar o inglés, co que melloran a expresión oral dun segundo idioma.

Recomendacións para un xogo saudable

Hai que ter en conta que todos estes beneficios se logran cun emprego adecuado dos videoxogos, posto que en exceso poden volverse contraproducentes, sobre todo, nos máis pequenos. Por este motivo, aos proxenitores aconséllaselles:

- Regular o tempo que se emprega nos xogos, que non pode ser máis de 2 horas diarias.
- Tratar de compartir experiencias cos seus fillos a través do xogo e probar aqueles que máis lles gustan. Desta maneira promóvese o traballo en equipo e o tempo de gozo coa familia.
- Crear espazos familiares máis aló dos videoxogos, algo que axuda a previr non só esta adicción en concreto, senón todo tipo de afeccións desmedidas.
- Motivar diversas actividades fóra do mundo virtual.
- Verificar que os xogos se acompañan de recomendacións de seguridade no caso de que sexa necesario.

Videoxogos: impacto na parella

Chegar á casa e pórse a xogar en liña pode ter consecuencias negativas na relación de parella. Segundo investigadores da Brigham Young University (EE. UU.), este entretemento pode afectar as súas rutinas de sono. O estudo, publicado nunha revista estadounidense, indica que o 75 % das parellas con algún membro que xoga aos videoxogos en liña pide máis esforzo e compromiso na súa relación. As discusións aumentan cando, cada noite, un vai só para a cama e o outro continúa o xogo, que polo xeral, adoita ser o home (84 %).

Pola contra, cando ambos os membros mostran interese por este tipo de entretemento e xogan xuntos, detéctase unha boa satisfacción conxugal. Dos participantes no estudo, o 76 % indicou que xogar era bo para a parella.

Texto adaptado de *Consumer Eroski*

PARTE 2

1. BENVIDA E PREGUNTAS DE CONTACTO PERSOAL	1-2 minutos aprox.
Orientacións para o persoal avaliador: esta parte NON é un interrogatorio e as preguntas NON se avalían. Trátase de que a persoa candidata se sinta a gusto e de que se tranquilice, polo que cómpre evitar as preguntas que a poidan incomodar ou as que resulten molestas.	
■ Como se chama? ■ A que se dedica? ■ De onde é? Fale un pouco sobre a súa cidade/vila/aldea... ■ Canto tempo leva estudando galego? Por que o estuda? ■ Que lle gusta facer no tempo libre? Que afeccións ten? (Se procede) ■ Que lle gusta máis da cultura galega? ■ Que diferenzas atopa entre a cultura galega e a súa?	
2. RESUMO	3 minutos aprox.
Orientacións para o persoal avaliador: a persoa candidata ten que realizar un resumo do artigo. Nesta fase preténdese comprobar que a persoa candidata entendeu o contido do texto. NON é unha proba de memoria e, polo tanto, non é relevante que non lembre detalles concretos. En caso de que quede en branco, ou de que o seu resumo resulte excesivamente breve, pódese axudar formulando algunha das seguintes preguntas:	
Faga un resumo do contido do artigo. ■ Que afirman os expertos a propósito dos xogos en liña? ■ Como son os perfís e os intereses das persoas usuarias deste tipo de xogos? ■ Que beneficios poden achegar os videoxogos para a saúde? ■ Cales son as recomendacións que debemos seguir para evitar posibles adiccións?	

3. EXPOSICIÓN

3-4 minutos aprox.

Orientacións para o persoal avaliador: a persoa entrevistadora escollerá unha das alternativas das que se propoñen e, a partir dela, diralle á persoa candidata que faga unha **exposición de 2-3 minutos**, na cal defenda o seu punto de vista ou argumente sobre ese tema. Daráselle **1 minuto para pensar** ou organizar o seu discurso e indicáraselle o seu tempo aproximado de duración. É moi importante que se realice esta parte para que a persoa candidata poida ser debidamente avaliada. Se a persoa candidata tarda en iniciar a súa exposición, poderáselle axudar con preguntas do tipo: Que opina vostede sobre isto? Está de acordo? Parécelle necesario? Quere engadir algo máis? Se non a realiza, haberá que respectar un pouco o seu silencio para deixar en evidencia que non está cumprindo esta parte da tarefa, pero **EN NINGÚN CASO** se pasará inmediatamente ás preguntas de interacción da seguinte parte.

Realice unha exposición acerca dos seguintes enunciados:

- A. A industria dos videoxogos debe fomentarse polo seu valor económico, cultural e social.
- B. Os xogos en liña son recomendables para mellorar a saúde mental das persoas.
- C. Os videoxogos estimulan as facultades cognitivas e o desenvolvemento do cerebro nos máis novos.
- D. Os xogos en liña non teñen por que afectar as relacións de parella ou de amizade.

4. INTERACCIÓN
4 minutos aprox.

Orientacións para o persoal avaliador: logo da exposición, establecerase un diálogo coa persoa candidata. A opción de preguntas que se lle dará á persoa candidata (A, B, C...) debe coincidir coa opción do enunciado do ítem anterior. Agora ben, estas preguntas NON consisten nun interrogatorio; son só suxestións e DEBEN ADECUARSE, na medida do posible, ao discurso da persoa candidata. Ademais, é moi importante que se force a CONTRAARGUMENTACIÓN para poder avaliar a súa capacidade argumentativa.

OPCIÓN A

A industria dos videoxogos debe fomentarse polo seu valor económico, cultural e social

- Pensa que deben impulsarse as empresas de creación de videoxogos por tratarse dun dos sectores emerxentes da industria do entretemento?
- Que lle parece que cada vez aumente máis o gasto en videoxogos con respecto a outras alternativas do audiovisual como o cine, a música ou o vídeo?
- Que opina sobre que cada vez sexan máis os mozos e as mozas que se dedican profesionalmente a xogar en liña? Parécelle apropiado? Por que?
- Parécelle que se deberían fomentar as competicións profesionais de videoxogos? Por que?
- Segundo a súa opinión, os videoxogos deben considerarse un contido cultural? Por que?
- Parécelle ben que se usen determinados videoxogos para tratar problemas relacionados coa violencia e outros conflitos entre grupos de persoas? Por que?

(Se procede)

- Existen diferenzas neste aspecto entre Galicia e o seu lugar de orixe?

OPCIÓN B

Os xogos en liña son recomendables para mellorar a saúde mental das persoas

- Pensa que os videoxogos nos achegan beneficios ou prexuízos? Por que?
- Considera que os xogos en liña poden axudarles ás persoas a combater o estrés da vida diaria? Por que?
- Pensa que os videoxogos nos que cómpre superar obstáculos físicos e emocionais poden axudar a combater a depresión ou a ansiedade? Por que?
- Opina que os videoxogos son unha maneira de evadirse creada só para os máis novos? Por que?
- Parécelle que debería haber máis videoxogos adaptados aos gustos das persoas maiores? Por que?
- Cre que son efectivas as terapias con videoxogos para mellorar a saúde mental das persoas? Por que?
- Na súa opinión, os seguros médicos deberían cubrir as terapias con videoxogos para determinadas enfermidades? Por que?

(Se procede)

- Existen diferenzas neste aspecto entre Galicia e o seu lugar de orixe?

OPCIÓN C

Os videoxogos estimulan as facultades cognitivas e o desenvolvemento do cerebro nos máis novos

- Considera adecuado o uso de videoxogos como unha ferramenta educativa? Por que?
- Cre que os videoxogos deberían incluírse nalgunha das etapas do ensino? Por que?
- Cales son as temáticas que vostede consideraría interesantes nos xogos en liña para os máis novos? Por que?
- Pensa que os videoxogos poden ser un elemento transmisor de coñecementos? Por que?
- A que idade pensa que deberían empezar a xogar en liña os rapaces e as rapazas? Por que?
- Que pensa sobre que se utilicen videoxogos como recurso para o adestramento en campos como a aeronáutica, a medicina etc.?

(Se procede)

- Existen diferenzas neste aspecto entre Galicia e o seu lugar de orixe?

OPCIÓN D

Os xogos en liña non teñen por que afectar as relacións de parella ou de amizade

- Parécelle positivo usar os videoxogos como un elemento de unión coa parella? Por que?
- Pensa que pode coñecer mellor a súa parella ou as amizades xogando en liña xuntos? Por que?
- Pensa que se pode ter unha relación de amizade verdadeira xogando en liña sen coñecerse persoalmente? Por que?
- Considera que a afección aos videoxogos pode impedirles ás persoas realizar outro tipo de actividades? Por que?
- Pensa que se realizan suficientes campañas de información sobre os riscos do consumo excesivo de contidos dixitais?
- Pensa que é preciso compartir todas as afeccións para que a parella funcione ou é dos que cre que nas parellas ten que ter cada un o seu espazo? Por que?
- Coida que pode resultar positivo para as relacións con outras persoas o feito de xogar en liña? E en salas recreativas? Por que?

(Se procede)

- Existen diferenzas neste aspecto entre Galicia e o seu lugar de orixe?

